

ID: 0801

EDITORIALE

UNA STORIA DA SCRIVERE, ANZI IN FASE DI SCRITTURA

Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini, Carlo Vinti

PAROLE CHIAVE

digital, digitale, Graphic design, history making, studi storici

Quando nel 2015, motivati dall'incontro fra i nostri personali interessi di ricerca, a cavallo fra storia della tecnologia, storia della grafica e storia digitale, abbiamo deciso di dedicare un numero di "AIS/Design. Storia e ricerche" agli sviluppi storici della relazione fra graphic design, tecnologie e media (l'elettronica, il computer, il digitale), eravamo spinti dalla convinzione che un tema così importante andasse finalmente indagato e portato alla luce. Sapevamo che l'impresa sarebbe stata ardua poiché poco era stato fatto a livello di studi documentali. Durante la fase della ricerca preliminare, tuttavia, ci siamo resi conto che il tema, per altri come per noi, stava finalmente raggiungendo la superficie della consapevolezza storica.

Nel maggio 2015, nella PhD Design forum list - una mailing list in cui ricercatori, professori e studenti di design si scambiano informazioni e discutono dei temi di loro interesse - Tomás García Ferrari, Senior Lecturer presso il Department of Computer Science of The University of Waikato (Nuova Zelanda), chiedeva aiuto alla comunità degli iscritti per trovare riferimenti relativi alla storia del *desktop publishing* (12 maggio 2015).^[1] Raccontando dell'intenzione di un suo studente di occuparsi di questo tema, egli ammetteva che entrambi avevano avuto difficoltà a recuperare "solide e valide fonti di informazione" ("finding some difficulties to obtain relevant and valid sources of information"); immaginando di essere "semplicemente ciechi per ignoranza" si rivolgeva agli iscritti della mailing list chiedendo se qualcuno poteva illuminarli suggerendo fonti su cui lavorare ("Most probable is the case that we are just blind by ignorance. Hence, to ask in this forum could bring us to light. Is there any source that you could recommend?"). A García Ferrari rispondeva pianamente Carlos Pires che il problema, più che negli occhi dei ricercatori, risiedeva nella mancanza di "informazioni" sul tema - probabilmente intendendo, però, interpretazioni documentate -, trattandosi di un capitolo "molto recente" della storia del design ("My understanding of this matter is that there is actually very little information on

the subject because it is a very recent chapter in our history”). Pires suggeriva dunque che García Ferrari e il suo studente avrebbero dovuto “scrivere da sé” questa storia, immergendosi nello studio di fonti primarie, come pubblicazioni specialistiche e commerciali, nonché pubblicità, relative alle forniture per la pre stampa, a eventi e iniziative di formazione per i primi operatori DTP e a questioni legate agli effetti del computer sulla tipografia. L’invito, quanto mai opportuno, era dunque a intraprendere la ricerca documentale, a cominciare a ricomporre un panorama eterogeneo e reso accidentato dall’andamento frenetico e tumultuoso degli sviluppi tecnologici nel settore.

Questo scambio di considerazioni sugli sviluppi del *desktop publishing*, solo un segmento specifico della storia di nostro interesse, può essere considerato un esempio emblematico dello stato della storiografia e della riflessione storica in merito all’impatto che le tecnologie elettroniche e digitali hanno avuto in generale sulla pratica e sulla cultura del graphic design. A nostro parere, però, la difficoltà centrale non è tanto la scarsità di informazioni. Semmai, al contrario, si può parlare di un “eccesso” di informazioni, disperse in una congerie di fonti come articoli e annunci pubblicitari in riviste tecniche e specialistiche e la cosiddetta letteratura “grigia”. Tutto questo ha acuito la fisiologica difficoltà a misurare con il metro della distanza storica un fenomeno i cui sviluppi sono attuali, sotto i nostri occhi contemporanei.

A ben vedere, del resto, non si può neppure dire che manchi del tutto una riflessione in proposito. Le pubblicazioni esistenti sulla storia della grafica – i manuali o le grandi opere di ricognizione – hanno quasi subito compiuto lo sforzo di includere anche l’avvento del computer e le sue conseguenze sulla professione, per quanto abbiano inevitabilmente trattato questi temi in modo sintetico e spesso sommario. La chiave di interpretazione più diffusa in tali testi è quella che vede la corrispondenza più o meno stretta fra l’avvento del digitale e le categorie del postmoderno, sia in termini concettuali che stilistici. Ciò appare evidente per esempio in un noto libro di Rick Poynor *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism* (2003), che ricostruisce i termini del dibattito critico molto largo e vivace che ha accompagnato gli anni dell’avvento e dell’assimilazione della tecnologia digitale. Maggiore esitazione, invece, c’è stata nel considerare il fenomeno al di là delle dinamiche di tipo culturale, come una forza che stava ristrutturando dall’interno tutto il settore, dalle filiere della produzione a quelle della progettazione. Nel campo del type design è stato Robin Kinross fra i primi a tentare di ricostruire i diversi passaggi dello sviluppo tecnologico, nell’ultimo capitolo del suo saggio *Tipografia moderna* (1992) così come in alcuni articoli (1992, 2004).

Bisogna poi aspettare gli anni più vicini a noi, però, per trovare tracce di un

più diffuso interesse verso la comprensione e interpretazione critica dell'impatto delle trasformazioni tecnologiche che hanno investito il graphic design negli ultimi trent'anni.

Quando abbiamo cominciato a verificare cosa esistesse sul tema, in vista della preparazione di questo numero, abbiamo constatato che già alcuni studiosi si erano rimboccati le maniche, o stavano per farlo. Nel 2014, per esempio, è uscito il saggio di Johanna Drucker, *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production* (2014; si veda la recensione), che propone un'analisi delle forme visive della conoscenza all'intersezione fra *digital humanities*, *media studies* e storia del graphic design. Sempre nel 2014, fra l'altro, alla Barbican Gallery a Londra si è tenuta la mostra *Digital Revolution*, che ha presentato le sperimentazioni e trasformazioni portate dal digitale in diversi settori creativi come design, arte e musica nel Regno Unito a partire dagli anni settanta (Barbican, 3 luglio - 14 settembre; poi itinerante). Proprio mentre proseguivamo nella ricerca di riferimenti, abbiamo avuto notizia che Helen Armstrong stava curando, per Princeton Architectural Press, un'antologia di testi dal titolo *Digital Design Theory* (2016) - con brani da autori come Ladislav Sutnar, Bruno Munari, Wim Crouwel, Muriel Cooper, Zuzana Licko e Rudy VanderLans, John Maeda, Paola Antonelli. Intanto Briar Levit aveva lanciato sulla piattaforma di *crowdfunding* Kickstarter una campagna di raccolta fondi per il video-documentario *Graphic Means* inteso a raccontare la storia della produzione del graphic design *prima* dell'avvento del computer, il documentario nasce chiaramente dall'esigenza di riflettere sulle cesure e discontinuità intervenute nella pratica progettuale (dopo aver raccolto i fondi necessari nella primavera 2016, il video è in fase di postproduzione e si attende la sua uscita imminente).^[2] In Francia, nel frattempo, Anthony Masure stava portando a termine, presso l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, una ricerca di dottorato di carattere teorico e critico - ma non priva di spunti storici - sul tema del "design dei programmi" (il titolo della tesi è *Le design des programmes: des façons de faire du numérique*; il prossimo anno è prevista l'uscita di una pubblicazione tratta da questo lavoro di ricerca, *Design et humanités numériques*, per le edizioni B42).

Confortati da questi segnali di attenzione al tema di nostro interesse, per quanto apparentemente ancora occasionali, nel lanciare la call per questo numero abbiamo sollecitato proposte di contributi originali che esaminassero -attraverso il ricorso alle fonti primarie - come le diverse tecnologie abbiano rappresentato per il graphic design uno strumento, un medium e anche una idea e un motivo di ispirazione. L'ambizione era di poter illuminare diversi aspetti e questioni dall'analisi di casi di progettazione grafica per nuovi media e per diversi supporti all'esame del dibattito teorico e del discorso critico maturati attorno al computer e al digitale, fino al ruolo della grafica

nella comunicazione e promozione, verso differenti pubblici, delle tecnologiche elettroniche e digitali e nella costruzione di un immaginario attorno a tali innovazioni.

Come spesso accade, la call è stata un modo per sondare e verificare il terreno delle ricerche ed elaborazioni effettivamente in corso. Da un lato abbiamo ricevuto diverse proposte di contributi che nascevano da questioni attuali di pratica progettuale (interazione utente-computer nei videogames o graphic design delle interfacce): certamente interessanti, ma improntate a un approccio critico più che propriamente storico o storiografico. Dall'altro lato le proposte pervenute con una più chiara impostazione storica o storiografica, se non hanno permesso, come è ovvio, di esaurire tutti i temi proposti, hanno consentito di toccare diverse fra le questioni che avevamo sollevato. E, fatto ancora più stimolante, ci hanno permesso di includere aspetti e questioni che non avevamo immaginato di affrontare.

Il numero 8 di AIS/Design si apre con tre saggi assai diversi fra di loro, ma accomunati da un approccio che "usa" la esemplificazione storica per affrontare problematiche che attengono alcuni nodi teorici essenziali per il nostro tema.

Una delle questioni che hanno accompagnato l'incontro della progettazione grafica con il computer e il digitale è stata lo sfaldarsi di confini "disciplinari" e professionali, e il rimescolamento degli orizzonti operativi che, in particolare nella direzione dell'interaction design e della programmazione, ha portando tanto a sperimentazioni quanto a resistenze, di cui è emblematica la contrapposizione grafica per la stampa vs. design multimediale. Nel suo saggio, **Gillian Crampton Smith**, una protagonista attiva di quella transizione, affronta alcune di quelle resistenze in specie sul versante delle industrie tecnologiche e propone otto spiegazioni del "perché c'è voluto tanto" prima che i valori del design trovassero accoglienza e venissero valorizzati nei nuovi ambiti dischiusi dal digitale.

Nel suo contributo, **Letizia Bollini** propone di affrontare da una prospettiva di genere lo sviluppo di quell'area della comunicazione visiva che si è formata attorno alla progettazione dell'esperienza utente, delle interazioni e delle interfacce in ambiente digitale. Prendendo atto della significativa presenza di figure femminili nell'industria dei software e della programmazione, l'autrice ripercorre il profilo di alcune protagoniste, individuate come rappresentanti "archetipiche" di diverse provenienze disciplinari e competenze. Dal testo emerge come, partendo da un approccio "di genere", sia possibile non soltanto restituire visibilità storica a figure (femminili) rimaste sinora nell'ombra, ma anche intercettare nuclei tematici altrimenti meno evidenti. Il testo infatti non si propone di approfondire storicamente ciascuna delle figure individuate (e non lo fa), ma di delinearne i profili che, nel loro

insieme, riescano a darci elementi per ripercorrere l'origine e l'evoluzione di pratiche e applicazioni nate all'intersezione di discipline diverse.

Lo stesso approccio di tipo problematico caratterizza il saggio di **Isabella Patti**. L'autrice lavora attorno a una serie di concetti tipici del gioco tradizionale, come la simulazione e il coinvolgimento del giocatore, che con il passaggio al digitale si sono sviluppati quasi a dismisura grazie al potenziamento delle molteplici forme di interazione e di accessibilità consentite dalle tecnologie digitali. Lo fa comparando una serie di giochi storici da tavolo ai loro omologhi digitali. Entrambi hanno l'immedesimazione come obiettivo ultimo, fine che si raggiunge con il "tavoliere", sia esso di carta o un video. Attraverso questa interfaccia progettata e disegnata, il *game designer* ha la possibilità di trasformare il gioco da un insieme di immagini a un mondo di esperienza. Perché, come si a, nulla è più serio del gioco.

I saggi di questo numero mettono in risalto anche come l'impatto delle tecnologie digitali sulla concezione e sulla pratica del design ha avuto implicazioni – non sempre risolte – anche per l'organizzazione della educazione dei graphic designer o di coloro che ambivano a esplorare il computer non come mero strumento ma come medium per inedite espressioni. Una significativa esperienza pedagogica in questa ottica è stata quella di *Design By Numbers* sviluppata attraverso un linguaggio di programmazione, un manuale e vari apparati didattici da John Maeda nella seconda metà degli anni novanta presso il Media Lab del Massachusetts Institute of Technology e che **Giulia Ciliberto** approfondisce nel suo intervento.

Altri contributi riflettono su ambiti progettuali e artefatti della comunicazione che si sono evoluti grazie all'elettronica e al computer. Una particolare attenzione è stata dedicata al settore audiovisivo, nello specifico a quello delle produzioni per la televisione che, come è noto, è stato uno dei primi a fornire ai designer l'opportunità di sperimentare tecnologie elettroniche e digitali. Due contributi fra le Ricerche si occupano infatti di sigle televisive, grafica cinetica e animazione.

Chiara Mari in "Alle origini di una "visualità tecnologica" ripercorre la storia, o meglio una "preistoria", della grafica delle sigle televisive nel primo decennio di trasmissioni della televisione pubblica italiana, Rai. Attraverso lo studio di materiali preservati nell'archivio Teche Rai e la lettura di riviste specialistiche, l'autrice racconta alcuni progetti di figure come Erberto Carboni, Tito Varisco, Bruno Munari e Marcello Piccardo, Pino Pascali. Interpretando queste prime esperienze di grafica in movimento in relazione alle coeve ricerche sperimentali dell'arte e al dibattito critico della grafica, l'autrice individua le radici di un immaginario ispirato dall'elettronica e dalla

idea di programmazione, destinato ad avere più spettacolari sviluppi nel decennio seguente.

Liselotte Doeswijk e **René Koenders** ci portano invece in Olanda dove, nei primi anni ottanta, l'applicazione del computer diventa il centro di una battaglia culturale e tecnica per la realizzazione di sigle e animazioni per programmi televisivi. Esaminando documenti audiovisivi conservati in archivi e collezioni private – nonché pubblicati online via YouTube – e grazie a conversazioni con alcuni progettisti, gli autori raccontano diverse vicende di progettazione e produzione, soffermandosi sulle scelte estetiche e le soluzioni tecniche adottate e contestualizzandole nel particolare quadro del sistema mediatico olandese alle prese, in quel periodo, con la progressiva liberalizzazione del mercato televisivo.

Un'altra vicenda dall'Olanda di inizio anni ottanta è quella raccontata da **Karin van der Heiden**. Che cosa succede, chiede l'autrice, se l'avvento del Macintosh Apple nel 1984 viene considerato non come un termine *a quo* ma più semplicemente come una fase in un più lungo processo di transizione verso la progettazione al computer? Altre storie vengono in primo piano che possono essere studiate per una migliore comprensione della ricezione e dell'effettivo utilizzo del computer da parte dei designer. La vicenda su cui si concentra Van der Heiden riguarda il sistema Aesthedes, un computer grafico sviluppato a cavallo fra anni settanta e ottanta, e in particolare la sua adozione presso la celebre agenzia Total Design, fondata nel 1963 da designer come Wim Crouwel, Friso Kramer e Benno Wissing. Confrontando questa esperienza con il lavoro precedente e successivo di altri designer, l'autrice illumina l'evolversi dell'atteggiamento dei progettisti, dal computer come idea e ispirazione al digitale come strumento progettuale e medium espressivo.

Con questo testo si entra nel vivo di un tema cruciale: come i graphic designer e la cultura del graphic design hanno accolto e si sono relazionati con i nuovi strumenti tecnologici.

Nei loro scritti, **Maddalena Dalla Mura** e **Carlo Vinti** si concentrano sull'esame delle riviste specialistiche come fonti per ricostruire la ricezione del computer e il discorso critico elaborato attorno alla rivoluzione elettronica e digitale – dalla prestampa alla progettazione. In "Qualcosa che non c'è più e qualcosa che non c'è ancora", Dalla Mura rende conto – anche nella estesa lista di riferimenti/citazioni bibliografiche – dello spoglio condotto di trenta annate della rivista italiana *Linea grafica*, fra 1970 e 2000, evidenziando l'apparire di filoni tematici, come pure di esclusioni, e soprattutto di una elaborazione volta a orientare, attraverso editoriali e articoli, l'interiorizzazione delle nuove tecnologie: inizialmente presentate come uno strumento da aggiungere alla cassetta degli attrezzi già conosciuti,

il computer e il digitale appaiono sempre più causa di uno stravolgimento dell'orizzonte della comunicazione visiva, nel mezzo del quale diviene sempre più difficile affidarsi a riferimenti e tradizioni del passato. Vinti in "Visioni alla rincorsa del futuro" si concentra sul primo decennio di vita (1973-1983) della rivista pubblicata dall'International Typeface Corporation *U&lc* (*Upper & lower case*), e sul suo tentativo di mediazione delle nuove tecnologie fotografiche, elettroniche e digitali verso un pubblico formato prevalentemente da grafici e art director. Dallo spoglio emerge la percezione precoce, già negli anni settanta, di fenomeni oggi divenuti evidenti come lo spostamento verso lo studio del designer dei mezzi di produzione e la progressiva accessibilità dell'area della tipografia a utenti non professionisti. Emergono inoltre una serie di "visioni" che mentre intuivano alcune direzioni del cambiamento lo interpretavano spesso con categorie concettuali legate al passato.

All'analisi dei discorsi prodotti attorno alle nuove tecnologie si collega l'indagine sull'impatto che esse hanno avuto nella pratica dei professionisti, tema trattato nelle interviste che abbiamo deciso di inserire nel numero.

Michele Galluzzo ha intervistato quattro designer italiani appartenenti a diverse generazioni, i quali, in vari momenti della loro vita lavorativa, hanno incontrato l'elettronica e il computer: Italo Lupi, Roberto Pieracini, Patrizia Convertino e Silvia Sfligiotti. Le loro risposte offrono vari spunti di riflessione e approfondimento: a partire dalla propria personale esperienza, essi forniscono una preziosa testimonianza non solo sul primo "contatto" con le tecnologie (e sembrerebbe emergere che i grafici italiani spesso hanno incontrato il PC/Mac con maggiori difficoltà, mediazioni e ritardi rispetto ai loro colleghi all'estero), ma anche sui cambiamenti generati all'interno dell'intera filiera produttiva. I grafici intervistati da Galluzzo raccontano anche quanto sia stata lenta, e per taluni persino traumatica, la presa di coscienza che le tecnologie elettroniche e digitali non sono riducibili a "strumenti" esterni al lavoro del designer, a semplici attrezzi al servizio del processo ideativo e progettuale.

Prima ancora che negli studi dei graphic designer l'ambito in cui gli effetti della "rivoluzione digitale" sono stati più immediatamente evidenti è quello della tipografia. All'inizio degli anni novanta molte delle trasformazioni portate dal computer si erano già compiute e avevano investito il progetto, la produzione e la distribuzione di caratteri tipografici. Per questa ragione abbiamo scelto di ripubblicare un testo di **Robin Kinross** del 1992, *Digital wave*, e abbiamo chiesto a **Luciano Perondi** di farne una rilettura sulla base della sua personale esperienza e conoscenza del settore e alla luce dei cambiamenti intervenuti dalla data della sua prima pubblicazione a oggi. In un contributo denso e ricco di informazioni, Perondi discute soprattutto quelle esperienze menzionate nel testo di Kinross che hanno maggiormente

influenzato i decenni successivi, dal primo lavoro fatto presso Adobe alla nascita delle fonderie indipendenti, esaminandone le ricadute in termini di nuovi strumenti e modalità di progettazione, sul piano commerciale e della distribuzione, e nel campo della didattica.

Infine, chiudono il numero le **recensioni** delle pubblicazioni di Johanna Drucker, *Graphesis*, e di Helen Armstrong, *Digital Design Theory*, rispettivamente di Andrea Facchetti e Maddalena Dalla Mura.

Nel definire gli obiettivi del n. 8 di "AIS/Design. Storia e Ricerche" ci siamo trovati a discutere in merito alla inclusione o meno di una grande tematica e sfida che pur riguarda la storia più recente e futura del graphic design: la duplice questione della digitalizzazione delle fonti della grafica e della conservazione, dello studio e della interpretazione del design nato digitale. L'ampiezza e la particolarità del tema – che pone sfide specifiche, ancora troppo trascurate da istituzioni e storici del settore – ci hanno spinti a rimandarne la trattazione ad altra occasione. Nondimeno abbiamo deciso di invitare **Simona De Iulio** e **Fabiola Leone** a esporre i primi risultati delle loro ricerche – in corso presso il laboratorio GERiCO dell'Université Lille3 e nell'ambito di un dottorato in co-tutela con l'Università Iuav di Venezia – sulle pratiche di digitalizzazione degli artefatti grafici presso archivi e collezioni istituzionali. Le autrici rendono conto del caso studio della sezione Publicité/Design Graphique del Musée des Arts Décoratifs di Parigi. Osservando da vicino e riflettendo sul ruolo che le nuove forme di riproduzione, visualizzazione e valorizzazione hanno nell'animare gli archivi e le collezioni di manifesti, stampati e altri dispositivi di comunicazione pubblicitaria. De Iulio e Leone lasciano sedimentare spunti e domande che riguardano gli stessi storici e una possibile storia digitale del design (si veda anche Dalla Mura, 2016).

L'avvento dell'elettronica e poi del computer ha costretto la comunità dei graphic designer a confrontarsi ancora una volta, ma in maniera forse più profonda e radicale, con la natura propriamente tecnologica del loro operare: una sfida che ha provocato reazioni diverse, complesse e anche contraddittorie, imperniate, in definitiva, attorno alla soluzione di binomi e contrapposizioni sempre meno facilmente sostenibili – in primis quello fra tecnologia e cultura. Non va dimenticato il fatto che nel Novecento la diffusione di dispositivi tecnologici che fungevano da veicoli di cultura (si pensi alle apparecchiature radio-televisive, a tutte le forme di comunicazione, telefono compreso, agli apparecchi per la musica, alla fotografia, al cinema e via dicendo), attestava che le forme della cultura contemporanea erano e sono intrinsecamente connesse ai loro supporti tecnici. Questo fatto si è lentamente imposto nella coscienza sociale, tanto che la cultura non è di fatto più pensabile al di fuori delle tecnologie. Per i designer allora si è trattato

non soltanto di imparare modi nuovi di progettare usando il computer e i software, incorporando nel proprio mestiere mansioni prima affidate a figure professionali diverse, ma anche di riconoscere che la pratica del design è eminentemente tecnica, in quanto la tecnica è essa stessa un prodotto dei processi culturali della società. Anche per questa ragione, occuparsi della storia dell'impatto del digitale nel campo del graphic design, oltre ad avere un valore per la storiografia del settore, ha una valenza più estesa per la storia del design. I cambiamenti che negli anni più recenti stanno riconfigurando la pratica, la produzione e l'economia del design – pensiamo alla stampa 3D e al fenomeno dei maker – hanno molti punti in comune con i mutamenti che, a partire da trent'anni fa, hanno attraversato progressivamente ogni aspetto, ideativo ed esecutivo, della grafica. In questo senso, studiare la relazione tra graphic design, tecnologie elettroniche e media digitali significa affrontare e impostare questioni operative, concettuali e metodologiche di ampio respiro, che possono servire alla storiografia del design, ma che sono utili anche per riflettere sul mondo contemporaneo.

Riferimenti bibliografici

Armstrong H. A cura di. (2016). *Digital Design Theory: Readings from the Field*. Con una introduzione [visiva] di Keetra Dean Dixon, New York: Princeton Architectural Press.

Dalla Mura M. (2016). Entering Digital Design History. In A. Benincasa, G. Camuffo, M. Dalla Mura, C. Upmeier, C. Vinti, a cura di, *Graphic Design: History and Practice* (189-214), Bolzano: bu,press. (Versione in italiano disponibile via <http://www.maddamura.eu>.)

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Kinross, R. (1992). *Modern typography: An essay in critical history*. London: Hyphen Press.

Kinross, R. (1992, estate). The digital wave. *Eye*, 7, 2.

Kinross, R. (2004). Some features of the font explosion. *Idea*, 305, 8-17.

Poynor, R. (2003). *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*. New Haven, CT: Yale University Press.

NOTE (← returns to text)

1. Tomas Garcia Ferrari, email, 12 maggio 2015, *PhD-Design mailing list*.←
2. Ringraziamo Briar Levit per averci aggiornati sul progetto e averci inviato alcune preview del video.←